Глава 3. Немезида

Широкая улыбка появилась у меня на лице, когда я посмотрел на сцену стоящую передо мной. Я чувствую, что мои руки вспотели от волнения, когда я готовился к страшному вызову, к одному из которых я много раз пытался отразить и каждый раз с трудом я одерживал победу . И все же удовольствие от преодоления этого препятствия - это то, что всегда придает мне огромные силы.

“Итак, мы снова встретимся, мой самый старый враг, который охотится на меня почти в каждой игре, в которую я играю ...» Я громко сглотнул, только добавив напряжения. Экран создания персонажа!”

“Драматично, не так ли?” Сказала с издевкой Сигнас в мою сторону.

“Ты дурак!” Я повернулся к ней, мои глаза горели от страсти и мой внутренний чуюнь освободился. Казалось, это шокировало ее, когда она вскочила с удивлением. “Сядь ты, глупый, невежественный смертный, я научу тебя истинному значению создания персонажа! ”

Поймав меня за ногу, она села на колени и выглядела взволнованно, удивленно посмотрела в мою сторону, внимательно слушая мои инструкции. Честно говоря, я не ожидал, что она это сделает, но когда она это сделала, я решил, что это слишком большой шанс и я не мог его упустить.

“ Если ты думаешь, что создание персонажа - это всего лишь процесс создания симпатичного или крутого аватара, они ты совершенно ошибаешься. Это не такой простой процесс, как подбор волос, лица и тела! сказал я, сжав кулак перед грудью весьма в драматической позе. “Когда ты создаешь персонаж, ты создаешь нового человека, новое эго, новую жизнь! Ты не можешь делать такого рода вещи, если хоть немного расстроена! У этого тела будет своя душа, своя история! Даже сам процесс его создания сможет определить, кем будет этот персонаж! Его личность, его отношения, природа! Небольшие изменения, такие например как длина волос человека, может изменить его предназначение, будет ли он благородным рыцарем или грязным вором! Цвет татуировки гнома может изменить судьбу целой страны! От бедных и ветхих лачуг до огромного промышленного мегаполиса! Маленькие детали твоего персонажа могут изменить историю целого мира! »Я повернулся к ней и посмотрел прямо в ее изумленные глаза. «Теперь ты понимаешь, насколько важна экранизация создания персонажа?»

Она поспешно кивнула в знак согласия со мной, ее лицо - это смесь понимания, удивления и сожаления.

“ Я ... я никогда не знал, что создание персонажа сильно повлияло на меня ... И все же я позволил многим людям просто пойти и сделать это беззаботно ... Я ... Я неудачник, как помощник создателя персонажа!» Она выглядела крайне подавленной сама по себе, держа ее голову вместе с руками это то, что казалось чистым горем. Красивая, умная, мощная ... Наверное, теперь я могу добавить доверчивая к ее описанию, не так ли? Она посмотрела на меня, ее глаза теперь полны рвения. "Я решила! Я отныне буду помогать любому из новых игроков, и делать все, что в моих силах при создании нового ... »Я не мог заставить себя смотреть ей прямо в глаза, смеясь. «Ты ... со мной играл ... верно?» Спросила она, когда выражение ее лица стало невозмутимым. Я смог только медленно кивнуть, мое внимание странным образом сосредоточилось на создании персонажа находящегося передо мной.

Она громко вздохнула, прежде чем взглянуть в сторону с надутым лицом ,небольшая ухмылка

появилась на моем лице, прежде чем я снова оглянулся на героев передо мной, я был немного удивлен, когда увидел, как персонаж ухмыльнулся и сделал шаг назад прямо на меня. И вот, персонаж положил одну из своих ног назад и сменил выражение лица.

На самом деле, все остальные персонажи делали то же самое.

Они копируют каждое движение, которое я делаю? Я был слишком сосредоточен и вообще не заметил, что дразнил Сигнас.

Проводя тест, я поднял правую руку и вскоре все остальные персонажи скопировали меня.

Идиотская идея появилась у меня после нескольких тестов, поэтому я быстро взглянул на самопровозглашенную богиню, которая все еще смотрела в сторону. Заметив, что у меня не было бы больше времени, я быстро осуществил свою идею.

Позвольте мне рассказать вам об этом, имея около сотни разных гуманоидов, идущих от больших орков до миниатюрных фей, от уродливых гоблинов до красивых эльфов, которые взволнованно танцуют жалкое подобие Макарены без всякой причины, не выглядят достаточно глупо для вас, то это не имеет большого значения.

Быстро заканчивая свой танец и убедившись, что Сигнас ничего не видела, я вернулся к серьезному анализу характера. Он был человеком и на самом деле был очень похож на меня, с тем же лицом, с теми же волосами и тем же ростом. Были небольшие отличия, но ничего особенного. Собственно, теперь, когда я смотрел в стороны, все они выглядели как мои копии в каждой расе.. Желая взглянуть на все расы, я искал способ чтобы прокрутить их, но не мог найти ничего подобного.

“Сигнас, как изменить символы?” спросил я после некоторого раздумья.

“О! Просто сдвиньте вашу руку от одной стороны к другой”. Говорит она, вставая и приближаясь ко мне.

Я протянул руку и медленно сдвинул ее в сторону, и, конечно же, персонажи, казалось, скользнули по моей руке, когда я начал рассеянно прокручивать доступные копии, внезапно мне в голову пришла мысль.

“Скажи... ты сказала, что тебе обычно скучно здесь, да?” - спросил я, увидев ее удивление.

“Ну, да... А почему ты спрашиваешь?”

“Я имею в виду, так как ты можешь держать сотню тел одновременно работающих без проблем ... Не могла бы ты создать персонажа для себя и сыграть в игру как обычный игрок?”

Она вытаращила глаза, услышав мою идею, и, казалось, задумалась об этом на мгновение, на ее губах появилась маленькая улыбка, затем она внезапно нахмурилась, а затем ее настигла внезапная депрессия. Это было забавно, если не сказать больше.

“

Я могла бы сделать это, но... это не очень хорошая идея”. Сказала она немного грустным тоном, я посмотрел на нее в изумлении, и она ответила небольшой смущенной улыбкой. “Я имею в виду ... я не думаю, что смогла бы сдерживать себя, используя свои полномочия управления, если я попаду в затруднительное положение ...”

Я громко рассмеялся над ее признанием, поскольку она была удивительно честна.

“Тогда я думаю, что о создании тела монстра тоже не могло быть и речи? ” Она снова смущенно кивнула. Чувствуя себя неловко, я начал думать о решении, и странная мысль пришла в голову. “ Скажи ... В этой игре есть домашние животные?”

“Да ... Но ты ... ” Она остановилась на мгновение, и ее глаза загорелись и удивленно посмотрели на меня. «Это ... Могло сработать! Я смогла бы контролировать небоевого питомца и, таким образом, мне не нужно было беспокоиться о том, чтобы сражаться! »Ее глаза блестели какое-то время, затем она встревожилась и направила ко мне. «Ну ... мне, вероятно, понадобится игрок, который будет связан с ... Итак ... если бы это не беспокоило тебя ... Не мог бы ты ...» Ее голос становился все тише и тише, я едва мог услышать последние слова, но, увидел как она дергается, и сделав вывод из ее предыдущих слов, я смог догадаться, что она собиралась сказать, поэтому я вздохнул и кивнул.

“ Конечно, идея была моей, я думаю ... ” - ответил я с кривой улыбкой, и она начала радостно подпрыгивать, визжа от счастья ... Но ... Небоевые животные? Означает ли это, что есть также боевые животные? Какой класс мне нужен, чтобы получить одного из них? Не то чтобы это важно, ведь я уже знаю, что я делаю с этим персонажем.

Когда я наконец сфокусировал свое внимание на персонаже, я наконец-то заметил что-то. Все это время я менял расу без предварительного уведомления, поэтому я пропустил двадцать разных вариантов, даже не глядя на них. Я мысленно посмотрел на себя. Лучше поздно, чем никогда, наверное?

Итак, начиная все это, я решил, что буду уделять немного больше внимания тому, что делаю.

...

На самом деле, это ведь очень интересно?

Он имел форму тела человека, но вся его кожа была покрыта скалистой поверхностью ... Скорее всего, вся его кожа была сделана из камня. В отличие от скалистой текстуры, некоторые светящиеся линии пробегали по ее телу и собирались в центре, образуя своеобразное ядро, и такое же свечение исходило из того места, где были глазницы. В целом, это придавало данному типу экзотический вид.

Я с любопытством посмотрел вверх и увидел, что там пылает пламя. Голем.

“Эй... если я выберу голема, какой бонус я получу?”

Странно, Сигнас слегка засмеялась, так что я посмотрел на нее с любопытством.

“На в самом деле нет бонуса за статус расы. Мои глаза, вероятно, открылись с удивлением, это очень необычно для таких игр.

Понимаете, все расы начинают с одинакового статуса, распределенного таким же образом, разработчики пожертвовали немного реализма ... немного реализма в фэнтезийной обстановке ... В обмен на то, чтобы дать игрокам больше настроек, это было сделано так, чтобы игроки не думали о таких вещах, как: если я хочу танк, тогда я должен быть гномом, или если я хочу мага, тогда я должен быть эльфом”. Я остановился и подумал. Это действительно имело смысл. Но это не так, все расы одинаковы. Каждая раса получает четыре уникальных навыка. Два практических навыка и два косметических навыка.

Например, практические навыки голема: рок-людоед, который позволяет есть руду и кристаллы сырой маны, чтобы заполнить вашу сытость и ману соответственно, и бастион природы это активное умение, которое уменьшает физический урон на 75% и остывает за пять секунд

“Разве это не так... действительно ОП?”. Возможно, я немного не знаю об этой игре, но в любой другой игре, в которой я играл или слышал, 75% -ное сокращение и остывание за пять секунд, это было просто невероятно.

“На самом деле, совсем нет ”. Она спокойно покачала головой. “ Длительность умения составляет лишь долю секунды, и площадь сравнительно небольшая, так что это на самом деле, это действительно сложное мастерство ”.

Я снова кивнул, действительно, если бы это было так, то это, возможно, не было таким же жутким, как кажется. В принципе, это был высокий уровень риска, как и владение этим навыком. Если мне удастся это исправить, то я смогу в значительной степени игнорировать ущерб, но если я потерплю неудачу, я нанесу такой удар, от которого, вероятно, мог бы уклониться другой.

Теперь я уже был уверен, что сделаю эту расу. Кстати, да, благодаря внезапному порыву. Но все же, чтобы сохранить видимость воли, я обязательно проверил все остальные расы, потратив целых десять минут, чтобы увидеть всех и каждого. И были некоторые действительно интересные, подобные тем, что были наполовину полулюдьми и полудраконами, это было чудовищно, и я был уверен, что это робот.

В конце концов я выбрал големов, и все другие расы исчезли во вспышке света.

“ Итак ... Как вы хотите настроить своего персонажа? Вы просто хотите описать его мне или у вас есть старое меню слайдера??”

“ Я сделаю все с помощью слайдера. Никогда не было нормальным описывать вещи ». И со вспышкой передо мной появилось знакомое меню.

Здесь я не буду подробно останавливаться на настройке моего персонажа, но сделаю особую заметку о странном слайдере: антропоморфизме. Причудливое название, но очень интересная функция. В принципе, когда вы устанавливаете его на минимальный уровень, ваш персонаж ничем не отличается от кучки больших скал, которые каким-то образом приобретают смутное человеческом обличье. Я почти уверен и знаю, что, если лягу и свернусь клубочком, что произойдет с моими ногами, я буду безразличен к нормальной горной породе. Когда вы достигнете максимума, вы получите совершенно нормального человека, за исключением светящихся глаз и нескольких светящихся татуировок.

Окончательное появление моего персонажа завершено примерно на три четверти. Достаточно того, что у него есть все человеческие черты, но все еще достаточно несовершенные, так что все мое тело выглядело так, будто оно было сделано из камня. Образ тела я немного скорректировал, придавая форму телу такого же телосложения, как и мое, пусть и немного стройнее. Я оставил свое лицо. «Волосы» этой расы были своего рода непрозрачным, кристаллоподобным веществом, которое было удивительно мягким на ощупь, и его легко было можно мять руками, но вскоре оно вернется к своей первоначальной форме, как только вы его отпустите. Я оставил его в виде длинных волос, привязанных к хвосту. Для формирования тона кожи или ее текстуры, я мог выбирать камень из разных пород, поэтому, в итоге, я выбрал яркую коричневую скалу и установил свечение моих меток на светло-зеленый, как и мои

волосы. Я хотел установить его на синий, но он просто не подходит. Сигнас сказала, что я могу изменить цвет свечения и волосы в игре, не заплатив наличными, поэтому я почувствовал облегчение.

В конце концов, после того, как я принял варианты, вспышка света покрыла мое видение, и я почувствовал щекотку вокруг моего тела, которая исчезла вместе со вспышкой. Когда я посмотрел на себя, я увидел, что мое тело стало таким, каким я отредактировал его раньше. Наверное, поскольку я сделал его похожим на себя, я не чувствовал себя так неудобно, как ожидал. Фактически, это тело могло двигаться удивительно плавно. Из любопытства я провел правой рукой по левой руке, и мне казалось, что я касался камня, даже если это было на самом деле намного мягче, чем реальная кожа.

Наконец, я пришел к выбору класса ... Нет. На самом деле я выбрал то, чего я действительно не ожидал, что это вообще можно как то выбрать.

“Теперь, Пожалуйста, выберите Ваш навык!” По ее словам, передо мной появились три плавающие слова. Одно было красным и пылающим, одно было синим и выглядело жидким, а последнее было желтым, как электричество. Это были соответственно: Ярость, Мана и Энергия.

Я сыграл более чем достаточно игр, чтобы узнать разницу между ними. С маной у вас есть огромный запас ресурсов, чтобы их тратить на атаки, но регенерация не так уж и хороша. Для ярости, чем больше вы попадаете или принимаете хиты, тем больше ресурсов вы получаете, чтобы тратить на свои навыки, некоторые навыки даже порождают ярость. Энергия обычно представляет собой гораздо меньший запас ресурсов, но она обладает довольно высокой регенерацией, что делает ее превосходной для многих небольших навыков.

Единственная проблема заключалась в том, что такой выбор был ограничен,это то что соответствовало вашему классу, и вы не могли выбрать его самостоятельно.

Увидев меня с сомневающимся выражением лица, Сигнас объяснила с улыбкой.

“ Понимаете, разработчики также подумали, что добавление возможности выбора вашей панели ресурсов может создать очень интересную комбинацию, но также не нужно беспокоиться, после 10-го уровня вы можете заплатить взнос за изменение запаса ресурсов одной из моих церквей. Это не совсем дорого, но это все равно не выбор, чтобы сделать это беззастенчиво.

Кроме того, в игре есть статус «улучшения ресурсов», который можно разделить между первичным и вторичным, и они влияют на каждый ресурс по-разному. Для маны первичный означает увеличение запаса маны, а вторичный увеличивает регенерацию. Для ярости, это сокращение затрат на ресурсы и увеличение максимального запаса соответственно. Энергия идет с регенерацией и снижает затраты на навыки

Наконец, для магов и целителей будут заклинания с нулевой яростью, которые можно использовать для наращивания ресурса”

“Подожди... ярость целителей? Что... вообще может быть интересно...”, - сказал я, думая на мгновение. Это ... действительно может быть интересно ... - сказал я, задумавшись. Даже если бы вся эта вещь была действительно мне интересна, это был бы довольно простой выбор, так как у охотника на монстров имелся энергетический батончик в качестве ресурса.

Поэтому я положил руку на электрические слова, и вскоре они исчезли, но в то же время в

поле моего зрения появился маленький ИЛС. Зеленая полоска HP, с желтой полоской на левом верхнем углу, в нижней правой части была небольшая радарная карта с маленькими часами, в правом верхнем углу панель со странной иконкой. Я решил, что это значок меню. В левом нижнем углу была пустая строка, заполненная на 0%, вероятно, это панель опыта. Она была удивительно ненавязчивой.

“ Полагаю, теперь это класс?» - спросил я почти наверняка, но она покачала головой

“Ты останешься как странник до 10-го уровня, а оттуда ты можешь выбрать свой класс на одной из основ, или ты можешь найти более уникальный класс. Кроме того, вы сможете изменить свой класс в игре, но, если вы измените класс, который является подклассом от вашего, как Рыцарь Тамплиеров, вы потеряете все ваши уровни до десятого уровня! Тем не менее, классы в основном дают бонусы и штрафы, но они на самом деле не ограничивают вас, поэтому, даже если вы выберете мага, вы все равно можете ходить в полном обмундировании владеть двуручным мечом, хотя и не совсем идеально”.

“Разве в этой игре уже нет достаточного количества настроек? Что дальше? Я могу менять расы в игре или что-то еще? Или выбрать другой мир, чтобы играть? ” Я сказал, это полушутя поддельно раздраженным тоном, но когда она застенчиво отвела взгляд, я встрепенулся. Разве я только что обратил тему об экспансии в шутку? “Ну ладно… что дальше?”

Она откашлялась и махнула рукой еще раз, и на этот раз передо мной стояла срока разнообразного оружия, а затем строка из пяти базовых бронежилетов.

Мне не нужно объяснять, я понял, что это все было для меня, я должен выбрать первоначальное оборудование, я уже знал, что будет моим первоначальным оборудованием, но ради любопытства я посмотрел на все оружие. Все они были достаточно просты, но есть одна вещь, которая привлекла мое внимание.

Простой Деревянный Посох

Магический урон: 5-7

Элемент: Огонь

Качество: Общие

Основной деревянный посох сделан для обучающихся магов. Можно легко купить в любом магазине оружия.

Я оглянулся на Сигнас.

“Скажи, по какой причине ты хочешь дать элемент персоналу?”

“Это так, чтобы новички могли использовать магию с самого начала, вместо того, чтобы покупать книгу навыков. Но наличие элемента в штате или что-то подобное ограничивает всю вашу магию одним из этих элементов, поэтому вам нужно отключить его у заклинателя, если вы хотите использовать другие заклинания”.

Думаю, это имело смысл. В любом случае, в конце концов, моим оружием был простой железный меч и щит с огромной физической атакой 8-9. Обязательное пусковое оборудование для меня. Для доспехов я мог выбирать между тканевыми доспехами, кожей, кольчугой, почтовым ящиком и табличкой. От самого легкого до тяжелого. Чем тяжелее броня, тем

меньше подвижность и сопротивление магии, но и лучшая устойчивость к физическим повреждениям и более высокая устойчивость к ударам и нокаутам.

Я сомневался в цепочке писем и почтовых рассылок, но когда она сказала, что я могу чередовать оборудование с наборами, я приступал к тому, чтобы держать броню из почтового ящика у груди, но ноги, руки и ботинки были одеты в кольчугу. Это дало хорошую общую защиту на двадцать два очка брони, семь точек сопротивления магии и я не чувствовал себя слишком тяжелым. Для справки, полный набор латных доспехов – это около сорока очков брони, и ткань - мизерные пять очков брони.

При том, что я был почти готов, и единственное, что осталось...

Итак, как вы назовете своего персонажа?» Да, это самая сложная часть каждой игры. Когда я начал думать о моем выборе, она также добавила. ”Кстати, мне понадобится имя, фамилия и ник. Подождите, что? Я получаю имя и фамилию, но почему ник? ” Словно читая мои мысли, она с гордостью улыбнулась и сказала. “Имя и фамилия, связывают с NPC, прозвище - это то, что видят другие игроки, когда смотрят на вас. Но предупреждаю, что у меня есть разрешение, в случае если имя и фамилия звучат смешно, я могу менять их на досуге. Для ника, если это не оскорбительно, все в порядке.

“ Достаточно справедливо, таким образом, мне нужно было беспокоиться только о нике, и я думал, пока идея не пришла мне в голову.

“Имя, может быть Гондорр?”

Она моргнула, удивившись, на мгновение, прежде чем наклонить голову.

“ Что ж, да, но ... ” Она тряхнула головой, закрыв глаза, словно на мгновение задумалась. На самом деле это не звучит как случайное имя ... Но ... Хм ... Я не могу понять, где ты взял его... ”Она посмотрела на меня вопросительным взглядом, не похожим на щенячий взгляд

“Это... э-э... я как бы писатель...это мое хобби…” на самом деле я очень волнуюсь, когда говорю людям, которых не очень хорошо знаю об этом хобби, поэтому мои слова исчезли в конце

“Эээ? Ты пишешь?” Спросила она с сияющими глазами в ожидании.

Нет, обычно я рассказываю эту историю с помощью телепатии, шифруя ее. Конечно, я не сказал ничего такого.

“ Ну ... я на самом деле не так хорош ... И большинство моих историй на самом деле не заходят слишком далеко ...» Слава богу, я сделан из скалы, иначе я размяк бы как томат. "Так или иначе! Дело в том ... В одной из моих историй я написал о големе, у которого было это имя ... Так что я просто остановился на нем”.

Она посмотрела на меня с каким-то странным восхищением. “Пожалуйста, прекрати это! Это действительно смущает! ”

“Ты можешь показать мне позже? Ты можешь? Ты можешь? Не так ли?”.

Она вскочила, взволнованно держа мои руки в своих руках, не справляется с эмоциями, в итоге я слабо кивнул, и был вознагражден сияющей улыбкой. О, Боже! Ожидание! Это так больно! Наконец-то успокоившись, она снова выпрямилась и спросила немного более серьезно. “Хорошо, имя задано, а как насчет фамилии?»?” Я удивленно моргнул, но на самом деле не

очень много думал и решил сделать это на месте.

.“Я не знаю...Грейвелхот? Я не очень хорошо запоминаю имена...”

“Кажется, хороший вариант для меня”. Она сказала, задумавшись на некоторое время. “Наконец Ваш ник”.

Для этого я решил играть с моим перепроданным ником. Но остановился в последний момент. Ворхокс... Часть хокс на самом деле не подходит голему ... поэтому я лениво изменил имя в своей голове и сказал:

“Варгон!”

Хорошо, давайте сделаем разбивку этого имени ... Это префикс имени моего персонажа после слова войны. Аргон - благородный газ из периодической таблицы, и он также звучит как вагон ... вроде смешно, но мне это нравится

Сигнас мрачно посмотрела на меня, прежде чем пожать плечами. Мне все еще приходилось выбирать стартовую деревню, но я не обращал особого внимания и просто выбрал ту, которая была ближе всего к лесу. Пока что я ничего не знал об игровом мире, так что не стоит терять рассудок.

И вместе с этим, прошло более получаса на этой пустой площади и двух сюжетах, я наконец создал своего персонажа! К настоящему времени серверы уже были открыты, и я начал свое приключение, хотя и немного опоздал.

Нет.

“Ты видишь, время здесь в три раза быстрее, чем в реальном мире, поэтому у тебя еще есть целый час до начала игры”.

Способ положить конец моему счастью...

http://tl.rulate.ru/book/2146/152047